



OMBRE SUR LA VILLE

Scénario pour : **Les Secrets de la 7^{ème} Mer**

Scénario de **Daemonkarl**

Illustrations : **Marjorie Carmona**

Culs de lampe : issus de la gamme « les secrets de la 7^{ème} Mer »

SOMMAIRE

1	SYNOPSIS :	1
2	PREAMBULE :	2
3	ANTAGONISTES :	2
4	LES PROBLEMES :	3
5	L'OMBRE DU VAMPIRE :	4
6	IMPLIQUER LES JOUEURS :	5
7	CADAVRES & DISPARITIONS :	7
8	COMMENT DEROUULER LE SCENARIO ?	13
9	L'ANTRE DU NOSFERATU	14
10	CONCLUSION	16

I.



YNOPSIS

Dans ce scénario, les Pjs doivent comprendre l'origine des disparitions et meurtres qui frappent une ville reculée de la civilisation. Entre superstition, mensonge et vérité, les joueurs devront séparer le bon grain de l'ivraie.

L'ambiance de cette aventure se veut horreur/gothique (*dans le premier sens du terme : c'est-à-dire façon Frankenstein ou Dracula...*) et reste donc en rupture des thèmes classiques du jeu. Mon groupe a particulièrement apprécié ce changement, j'espère que le votre aussi.

Au vu du thème et de l'ambiance attendue, les deux nations tout indiquées pour cette aventure sont l'**Ussura** ou l'**Eisen**. Par défaut, je propose l'Ussura car il

y a trop peu de scénario se déroulant dans ce pays.) Mais vous avez le choix.

Note : ce scénario est très libre ! Si les joueurs ne sont pas proactifs, ils ne comprendront rien à l'histoire. Aventure à réserver pour des joueurs motivés et plutôt déconseillée pour les débutants.

Note bis : Si les joueurs sont libres, le Mj n'est pas en reste, bien au contraire. Je le dit tout de go : Amis MJ, vous allez devoir improviser. Ou alors, pour ceux qui n'aiment pas ça, préparer minutieusement les éventualités. Je ne dis pas ça pour vous décourager, mais juste vous prévenir. Toutefois, je pense que ce scénario est suffisamment détaillé pour être joué tel quel. Mais je sais aussi que certains rôlistes aiment le prémâché et ce n'est pas le cas ici. Donc amis rôlistes (*surtout toi, là, qui aime critiquer*) vous êtes prévenu !

II.



REAMBULE

La ville de **Belayatserkov'** (ou *Weißer Kirche* pour l'Eisen) se trouve reculée dans une région difficilement accessible, à l'est de la chaîne **Gora Sorivdgrastov** (Ou contre les *Drachenbergen* en Eisen). La ville fut par le passé plus grande et se dépeuple lentement. Actuellement, il reste encore 4 000 habitants qui vivent grâce à son industrie sylvicole et minière.

Cette ville ressemble à beaucoup de villes minières reculées de la civilisation et les gens du coin, sans pour autant être hostiles, ne sont pas très chaleureux. Ce sont des gens craintifs et superstitieux pour qui, tout ce qui change de la routine quotidienne est à considérer avec méfiance. Cependant, au-delà de cette forte propension à la superstition, ce qui caractérise le plus cette ville est la présence d'un vampire¹.

Bien que son existence passe quasiment inaperçue, ce dernier tient la région sous son emprise. Les habitants évoquent avec crainte divers noms de créatures, hantant les lieux à la nuit tombée. Mais nul (ou presque) ne sait exactement de quoi il retourne. De toute façon, personne n'a vraiment envie de rester la nuit, seul, à chasser ce MAL qui rode. C'est déjà bien avec peine qu'ils arrivent à le nommer du bout des lèvres « *le Démon* » ou « *LEGIONS* ».

¹ Voir aide de jeu « *Vampirisme à 7th Sea* » sur le SDEN, pour plus d'informations.

C'est ainsi que fort de son anonymat, le vampire « vit » dans la région, à vaquer à ses occupations, du moins jusqu'à ce que les PJs arrivent...



III.



NTAGONISTES

Le Vampire : Il s'agit du comte **Benedikt V'Kholodiev** (*Benedikt von Lichtberg* si vous jouez en Eisen). Il appartient à une vieille famille maintenant « éteinte » et cela fait 500 ans qu'il est un vampire. Comme dit ci-dessus, grâce à ces pouvoirs, il maintient sous son influence la population de la ville. Par ailleurs, c'est un grand alchimiste² qui vit pour ce qu'il considère être un Art. Pour finir, une révélation et non des moindres : ce n'est pas le méchant de l'histoire, mais un leurre du vrai Vilain. Ce n'est certes pas un « gentil » pour autant, mais ce n'est pas le monstre que l'on pourrait croire.

² Il maîtrise l'Alchimie du Sang qui est son *Obsession* (voir Adj Vampirisme). A ce sujet, je considère que la règle de non cumul de magie ne s'applique pas ici. D'une part, c'est un PNJ, je ne l'autoriserais pas pour un joueur ! De l'autre, et surtout, l'Alchimie consiste à manipuler « scientifiquement » un sang magique ; ce n'est pas le sang du chercheur qui est *teinté*...

La Noblesse locale : Rodolph V'Lubetkin

(ou Rodolph von Zweig) Baron des terres environnantes. C'est lui le grand méchant de l'histoire, mais ça, les Pjs ne doivent le découvrir qu'à la fin. C'est aussi un Alchimiste du Sang qui rêve de se défaire de l'emprise du vampire. Mais aussi récupérer son sang pour ses expérimentations. Il va donc manipuler les joueurs pour les orienter vers le château et son vampire.

Le bourgmestre : Matvei Fiodorovitch

(Lars Bölkner) n'est pas très clean non plus : Il est de mèche avec une bande de coupe-jarrets et autres détrousseurs qui rodent dans la région. Il servira de fausse piste au scénario.

En résumé, l'idée maitresse de cette aventure est de perdre les joueurs dans un dédale de superstitions et lorsqu'ils finiront enfin par mordre à l'hameçon (en acceptant l'existence de créatures et surtout en se confrontant au vampire) de les amener à se rendre compte que le grand Vilain n'est pas le nosferatu (**Benedikt**

V'Kholodiev), mais un simple homme (le baron **V'Lubetkin**). A vous de bien présenter le climat de superstition et de peur qui plane sur la ville, pour instaurer la bonne ambiance de jeu.

IV.



ES PROBLEMES

La région subit de nombreuses vagues de disparitions ou de meurtres. Ce que les habitants attribuent au Mal environnant (« *Légions habitent ces Terres, il y a des revenants qui rodent la nuit, des démons, etc..* ») a en fait 3 origines : Le vampire qui chasse, les brigands qui détroussent les voyageurs et le baron qui enlève (et/ou démembrés) des gens pour ses expériences scientifiques. Notez qu'il existe un 4^{ème} point un peu à part, détaillé ci-dessous.



- 1) Le vampire a compris, depuis longtemps, qu'il valait mieux ne pas tuer (tarir) sa source de nourriture. Il s'est donc composé un cheptel de victimes consentantes ou plus précisément (on ne change pas les habitudes), un harem de jeunes femmes qu'il enlève pour en faire ses serviles concubines. Ces disparitions sont donc plus rares, une fois par an, lorsqu'il se sépare (parfois définitivement) des concubines dont il s'est lassé. Parfois, il lui arrive aussi de

tuer des gens pour se nourrir, mais cela reste anecdotique.

- 2) Les brigands (sous l'égide du Bourgmestre) vivent dans la forêt et se font passer pour des monstres du folklore local. Ils volent, pillent les commerçants, violent parfois et surtout, n'oublient pas de mettre en évidence « des preuves » de l'existence de démons. Bref, de charmants garçons comme vous le voyez.
- 3) Le baron **V'Lubetkin** via ses hommes de mains, enlève et prélève des organes (Evidemment, les victimes ne restent pas vivantes longtemps) pour ses expériences scientifiques.
- 4) Ce 4^{ème} points n'en est pas vraiment un, car il ne s'agit pas de disparition ni de meurtres. De plus, les joueurs n'auront que peu de chance de l'apprendre ; mais c'est une éventualité à prendre en compte. Tous les sorciers³ résidants ou de passages en ville, sont régulièrement ponctionnés de leur sang par le baron et le comte afin d'alimenter leur recherches alchimiques. Il en résulte que tous les sorciers qui restent suffisamment longtemps en ville souffrent de faiblesse et vertige du au manque de sang, voir pire.

Le baron et les brigands sont donc responsables du plus grand nombre de disparitions, mais ça les arrange que seul « *le Mal local* » soit désigné coupable ; Et chaque habitant a sa propre définition quant à ce « Mal ».

³ Evidemment pas tout les sorciers, mais du moins une bonne partie et surtout, ceux qui ne s'en cachent pas.

V.



'OMBRE DU VAMPIRE

Le vampire vit donc replié sur lui-même et sa petite cour, dans un château en ruine (perdu dans la forêt sur la montagne). Si son existence tourne autour de ses recherches alchimiques, il n'a pas pour autant, totalement abandonné la ville.



V'kholodiev possède ainsi, un pouvoir qui lui permet d'influencer les habitants de **Belayatserkov**.

Cette aura⁴ asservit les faibles et limite la volonté des plus forts. De plus, du fait de son grand âge, cette aura est

⁴ Voir même AdJ Vampirisme, compétence Charisme rang trois.

puissante et s'impose à toute la ville et ses environs. Cette influence se caractérise par des gens plus craintifs et superstitieux, ne pouvant plus agir directement contre lui. Cependant et par rapport aux autres vampires maîtrisant ce pouvoir, le Comte **V'Kholodiev** en a une utilisation encore plus subtile. Là où la plupart font en sorte d'être directement adulé ou craint, Benedikt utilise ce don de façon à rester imperceptible et inconnu. Pour cela, il détourne l'attention et les craintes vers un mal impalpable et innommable, sorte de double invisible. Dans les faits, les habitants ressentent bien cette pression (la crainte de contrarier une Puissance) mais ils ne savent pas qui incriminer ; C'est pourquoi le climat s'est enfoncé inconsciemment dans la superstition et la paranoïa.

N'ayant aucune preuve de l'existence d'un vampire dans la région, les habitants évoquent toutes sortes de créature, incube, lamia, démons, spectre, troll, leshy, aouka, boli bochka, div ou encore sorcières & légionnistes, et, bien sûr, vampire, ou plutôt **Nefârtatul**⁵. *(Eviter de prononcer le terme « vampire », du moins au début, mais penser à le glisser subtilement de temps en temps tout de même).*

Cependant, cette aura n'est pas omnipotente, Il n'est donc pas impossible de s'opposer au vampire et à ses projets, mais les bonnes conditions doivent être réunies :

Ie. La populace n'attaque jamais le château avec des faux et des flambeaux tant que le héros n'a pas remué la fange de leurs esprits étroits !

⁵ Dans le dialecte ussuran de la Veche. Voir l'aide de jeux « Vampirisme »

VI. IMPLIQUER LES JOUEURS

Encore une fois, « *A vous de voir*⁶ ! » C'est un point qui dépend tellement de vos Pjs que vouloir faire absolument une introduction précise serait complètement vain.

Si vous avez des nobles dans le groupe, ils peuvent se présenter dans la demeure du baron pour demander asile pour la nuit. Ou alors, ce sont de fiers aventuriers dont le baron **V'Lubetkin** aurait pu entendre les exploits⁷. Ou encore, les Personnages pourraient être manipulés par la Sorte afin d'agir et ainsi accomplir des choses dans le cadre d'actions plus grande, dans le cadre d'une intrigue planétaire... (Encore faut-il trouver une explication à cela), etc.

Et si cela impliquait les Filles de Sophie ? Dans une campagne en cours mes joueurs sont manipulés par les filles de Sophie pour accomplir des actions qui auront de grandes répercussions pour le futur de Théah, directement ou surtout indirectement : par exemple, en aidant une femme qui accomplira (elle ou sa descendance) de grandes actions. L'une des concubines pourrait être dans ce cas !

Quoi qu'il en soit, les Pjs doivent se trouver en ville et le baron **Rodolph V'Lubetkin** doit les inviter dans sa demeure, afin de les lancer sur l'enquête. C'est donc à vous de travailler ce point, pour trouver la meilleure introduction possible.

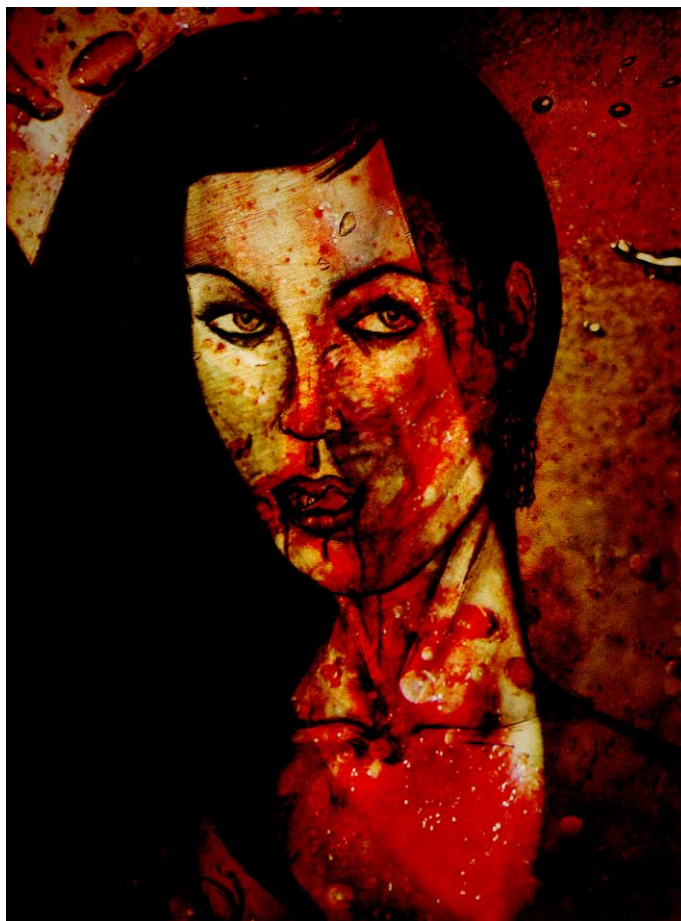
⁶ Oui je dis souvent cela dans mes scénarios.

⁷ Si vous avez joué le scénario « *des accrocs dans la cape* » voilà une occasion. Vous pouvez même introduire ce PNJ durant cette précédente aventure.

Une fois appâté, le reste ne devrait pas être compliqué !

Dans une ancienne campagne, les joueurs étaient à la recherche d'un objet appartenant à la famille de la femme du baron. L'introduction était donc toute trouvée : Pendant le repas, les joueurs apprirent l'existence de disparitions et de cadavres et se proposèrent donc d'aider le baron en échange de l'objet.

Concrètement, le Baron sait (voir pourquoi ci-après) qu'il y a un vampire dans le château de la montagne. Mais il ne pourra pas le dire explicitement : une force mentale le contraignant à se taire. Cependant, il a suffisamment de volonté pour tricher (c'est à dire jouer avec les silences, les non-dits et les suggestions) et orienter les joueurs vers les pistes qu'il souhaite. Ainsi, il fera tout son possible pour éviter que les joueurs n'approfondissent les meurtres qui le concerne directement (Cf. ses recherches) et s'orientent plutôt vers ce que les gens appellent le « *grand Mal* ».



Comment est-il au courant de l'existence du vampire ?

Le baron **V'Lubetkin** est au courant de son existence, car sa femme **Miroslava**

(ou **Käthe**) a été la concubine du vampire pendant un an. Une nuit elle s'est tout simplement levé, appelée dans ses rêves par le vampire, puis a rejoint le château fort du comte. Heureusement pour elle et le baron, Miroslava a depuis toujours une faible constitution. Le baron lui concoctait donc (et concocte toujours) de nombreuses potions alchimiques⁸ afin d'améliorer sa santé. Sans le savoir, il a endurci sa femme aux influences magiques et par la même aux pouvoirs du vampire. C'est pourquoi, même si cela a mis du temps, elle a pu s'extraire de l'empire mental du nosferatu. Elle revint pratiquement un an plus tard auprès de son

mari avec la mémoire partiellement entamée !

Note : Le vampire ne la cherche pas car il a bien d'autres concubines de sang et au final, se désintéresse de ses femmes. Toute son attention se porte sur ses recherches alchimiques.

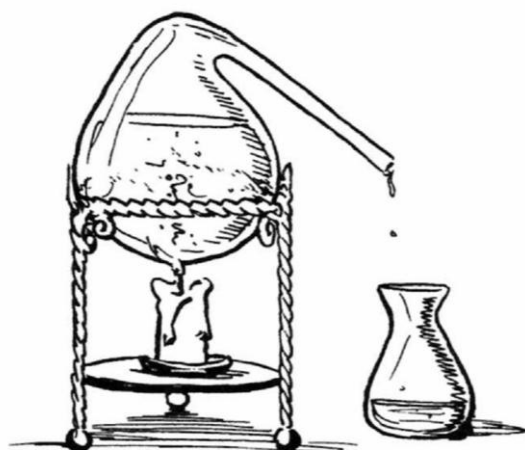
Durant leur enquête, les PJs pourront, peut-être, apprendre la disparition de la femme du baron et son retour au manoir après plusieurs mois de disparition. Interrogés, des habitants évoqueront la naissance d'un bâtard dans un monastère, d'autres parleront d'enlèvement

⁸ Dont certaines issues de l'alchimie du sang.

par un Incube; Enfin, certains affirmeront même qu'elle ne serait plus la **Miroslava** d'avant son enlèvement !

Note bis: si vous êtes taquins, vous pouvez faire en sorte que **Miroslava** soit encore très faible, au point de ne recevoir que peu de visite... Les potions alchimique avec les morsures du vampire ont altéré son corps⁹: elle peut être blafarde, fragile, sensible au soleil... Bref, une parfaite fausse piste ! Surtout si les joueurs entendent parler d'elle et se rendent compte qu'ils ne l'ont vu que la nuit tombé. Cette option serait une bonne façon d'amener les joueurs à enquêter sur le baron.

Pour avoir testé cette option, je vous la conseille vivement, mais elle n'a rien d'obligatoire.



⁹ Pour ne pas dire son ADN.

VII.



ADAVRES

&



ISPARITIONS

Voici une liste des derniers évènements macabres qui se sont déroulés dans cette région et sur lesquels les PJs pourront enquêter.

Pour plus de souplesse dans la conduite du scénario je ne précise pas la temporalité des évènements.

VII.1 LES MISES EN SCENE DU BARON

Dans un premier temps, je vous présente les meurtres mis en scène par le **baron Rodolph V'Lubetkin** qui veut orienter les joueurs vers l'existence d'un vampire. La difficulté, pour lui est de donner suffisamment d'indices sans transgresser le tabou (à dire vrai, il ne peut pas le transgresser). C'est pourquoi, les meurtres ne sont pas évidents et le lien avec le vampirisme n'est pas clair ; il ne peut tout simplement pas. Il tente d'accentuer le fait que le sang est prélevé à chaque fois. Le reste n'est que fumée et miroirs pour les superstitieux. Pour finir, notez que les meurtres sont commis par un homme de main du baron, un assassin répondant au nom de Clovis, qui lui sert aussi de secrétaire.

Note : Si les joueurs arrivent en ville par hasard, il mettra à exécution son plan le soir même (plan qu'il avait déjà en tête, il profite juste de la présence des Pjs pour le

déclencher...). S'il a lui-même invité les Pjs pour enquêter, la première victime est déjà morte quelques jours avant leur arrivé.

- **Karla Sigovitch** (16 ans) fille du responsable de la guilde du commerce locale (Ivan).

Des symboles cabalistiques ont été dessinés avec son sang (elle est d'ailleurs exsangue, gorge tranchée, mais il n'y a pas assez de sang répandu, le reste a disparu ! Par ailleurs, la fenêtre était ouverte et on voit qu'elle a été crochetée : L'assassin a raté son coup et a dû s'y reprendre plusieurs fois. Il a assommé la fille dans son sommeil, mis un tonnelet au pied du lit puis lui a penché la tête au dessus et l'a égorgé. Avec le sang, il a recopié des symboles cabalistiques (*avec un jet d'Occultisme réussi: on peut se rendre compte que le trait est mal assuré*). Il a emporté le sang et l'a vidé dans une rue plus loin (*possibilité de trouver cette tache sombre les jours suivants ?*).

- **Sofi Reinheird** (20 ans) fille du docteur Uwe Reinheird un eisonor en exil depuis longtemps en Ussura.

Morte la veille de son mariage. Il y a les mêmes symboles peints avec du sang, mais pas de trace du corps. Il y a aussi une trace circulaire à côté du lit comme si on avait déplacé un objet (il s'agit en fait du tonnelet qui a servi à récupérer le sang). Par ailleurs, son père a aussi reçu une lettre (en théodorant ou haut-eisonor) peu avant la disparition mais n'en a parlé à personne : « *ne mariez point votre jouvencelle à ce*

gueux, elle méritoit bien mieux. Je viendrai la prendre à la prochaine lune. Si je ne l'avrai point, personne ne l'aurait ». Il s'agit d'une lettre envoyée par le baron pour incriminer une personne aux langages désuets. Une analyse de la lettre montre que le papier et l'encre sont de valeur et que le style est faussement ancien. Il pense que les Pjs verront dans cette lettre la marque d'un vampire.

Pour vraiment enfoncer le clou si vos joueurs pataugent, il est possible de rajouter un sceau sur la lettre. Ce sceau correspond à une ancienne famille qui a régné sur la ville (voir plus bas « le château du nosferatu »). Le baron ayant récupéré ce sceau, qu'il garde précieusement.

- **Nina Vladinova** (18 ans) boulangère.

Il n'y a pas de sang, mais toujours des symboles. Et le corps est bien là (gorge tranchée). Il est possible de trouver une empreinte de pas (l'assassin a marché dans la farine) et un tout petit bout de tissu accroché sur un clou à la fenêtre (Qu'il sera possible de rattacher à Clovis).

Remarque : La lettre, la trace de pas et le bout de tissu sont des preuves qui indiquent qu'un humain est passé. Un spectre ou un vampire sous forme de brume (*c'est ce qu'indique avoir vu un vagabond*) n'accrochent pas leurs vêtements à un clou aux fenêtres. N'hésitez pas à rajouter des indices comme un mouchoir imbibé d'éther ou des objets de valeurs volés sur la scène du crime. Le baron veut orienter vers une piste surnaturelle et donc le château, mais votre rôle est de laisser des indices pour

semer le doute et l'assassin commet des erreurs...

VII.2 LES RECHERCHES DU BARON

En plus des quelques meurtres qu'il va mettre en scène pour orienter et presser les joueurs à agir, le baron est responsable d'autres disparitions et horribles meurtres ; Les victimes servant de cobaye pour des expériences scientifiques et alchimiques façon la créature du docteur Frankenstein.

- Des habitants ont retrouvé juste 2 bras et 2 jambes. Le tissu de qualité indique que la personne était riche noble ou commerçant (Il s'agit bien d'un commerçant itinérant). Il est possible d'apprendre que dans un quartier voisin, un commerçant a disparu, mais a abandonné ses affaires pour le bonheur de l'aubergiste.
- Un noble de passage a été éventré (il manque des organes internes). Dans ce cas, c'est un hôtel particulier qui se retrouve sans son maître. Au bout de 2 jours les serviteurs vont prévenir le guet.
- **Olarius Briovitch** a été retrouvé dans un canal qui traverse la ville. ses yeux et ses bras ont été prélevés. C'était un artisan forgeron.
- **Stanislas Volinia** a aussi été retrouvé mort en dehors de la ville sous le pont, les deux jambes sectionnées. Il officiait à la guilde du commerce local en qualité de coursier.

Comme vous le voyez, ces corps ont été en partie mis en pièces et le baron a prélevé les parties qui lui semblaient le plus utiles et en bon état pour reconstituer un homme. Les membres et organes sont sectionnés d'une manière nette et précise. Ce n'est pas l'œuvre d'un animal ni d'un amateur, la personne s'y connaît en anatomie et certainement en chirurgie ou boucherie. Outre les témoignages « *hallucinés* » de certains habitants, il faudra glisser qu'un (ou plusieurs) témoins auront vu deux ombres qui, en creusant un peu plus les interrogatoires, deviendront deux hommes. Et à force de recherche : l'un des hommes opérant sur le cadavre à appelé l'autre Clovis. ATTENTION, ne pas donner les infos trop vite. Vous l'aurez compris ces dernières informations orientent vers le baron.

VII.3 LES COUPE-JARRETS DES BOIS

En forêt : les criminels à la solde du bourgmestre sont aussi responsables de disparitions et meurtres. Ces Coupe-jarrets se déguisent et poussent même la technique jusqu'à utiliser des chaussures façonnées pour laisser des traces de pas démoniaques sur le sol. Récemment :

- Un fermier/forestier (du village voisin) qui a marié sa fille à un des boulangers de la ville. Lors du trajet vers Belayatserkov', la charrette a été attaquée et pillée, ne laissant en vie que le jeune frère qui est depuis en état de choc. il a réussi à fuir pour raconter au village l'attaque de

Tchort¹⁰ (ou Kobold pour l'Eisen) qui a tué sa famille. Cependant, ce qui est étrange, c'est que toutes les richesses ont été volées ; S'il y a un docteur qui pratique une autopsie, la mère et la fille ont été salement mal- -menées ; Et le viol et le pillage n'est pas une pratique courante pour une Tchort ou un Kobold.

- Un couple de voyageurs, commerçants itinérants, a aussi été retrouvé. Ils ont été vidés de leur sang (pour impressionner). Là encore, leur camelote a été volée et la femme abusée.

Votre rôle, concernant ces crimes, est de les rendre les plus abjectes possibles. Ces coupe-jarrets ne méritent aucune pitié, ils camouflent leur agissement en déguisant leurs exactions en attaque de créatures ou démons de LEGIONS. Tant que le bourgmestre a sa part du butin, il ferme les yeux et tente d'orienter les soupçons vers la présence démonique. D'ailleurs, il s'affiche ostensiblement en grand superstitieux (ce qui n'est qu'une apparence). Le baron n'est pas au courant de ces agissements, mais ces meurtres l'aident à camoufler ses propres exactions

et ne s'en préoccupe guère. Tant que la population croira dur comme fer que la région est infestée de créatures, il sera tranquille dans ses recherches.

Durant l'enquête, un autre commerçant se fera attaquer. **Tanneken Sorndotir** (une femme), ses 3 employés et 2 mercenaires eisenors et vesten (pour protéger le convoi) ont subi une attaque. Un des employés arrivera certainement en ville pour demander de l'aide.



¹⁰ Créature laide, couverte de poils, avec un groin, de longues oreilles, des cornes, des sabots, une queue et parfois des ailes. Ils habitent dans les forêts et marais, les maisons abandonnées ou sous terre. Ils essaient de pousser les hommes à commettre de mauvaises actions et leurs jouent de mauvais tours.

A la différence des autres convois, il y a eu des morts coté pillards et pas seulement à cause des mercenaires, le vampire passant par là (l'attaque à eu lieu dans la forêt de nuit et dans un relais). Bref, il y a un étrange cadavre, celui d'un homme en arme, déguisé en monstre. Voici ce qui s'est passé:

L'état du campement ne laisse aucun doute quand à la violence de l'attaque. Il y a du sang un peu partout et la calèche a même brûlée. On peut trouver le corps de 2 employés (égorgés) et de la commerçante qu'ils ont ligotés à un arbre ; le corps d'une mercenaire eisënor (reconnaissable aux vêtements) et mort arme en main, couvert de blessure (elle a vaillamment résisté). Et bien sûr, le cadavre des brigands déguisés en monstre. Il est aussi possible de suivre une trace (l'apprentie et l'autre mercenaire qui ont fui).

En suivant la piste il sera possible de trouver l'autre mercenaire, en train de mourir, il pourra décrire la scène bien que très difficilement. Soyez brouillon, le pauvre homme est en train de mourir : *« le campement, des bruits, puis des flèches, puis un torrent de cris et des monstres, en fait des hommes déguisés, mon Rücken genou à terre, puis le noir... puis encore des cris, mes compagnons malmenés. Une lame dans la botte, les liens, se détacher pour fuir avec la petite avant que... »* Là, il s'arrête un instant reprend son souffle. *« Puis Légions en personne s'est abattu sur notre campement ! Une ombre, une voix de ténor, des cris des lames qui s'entrechoquent, la fuite ; la poursuite, une vive douleur et...*

enfin... l'attente des Walkyries avant le repos au coté de l'Errant Gris. »

En fait le vampire a taillé dans le lard des brigands (Toute la bande n'était pas là ; ils sont encore nombreux dans la région) et a recueilli l'apprentie... Pour son harem de sang.

VII.4 LES DISPARITIONS LIEES AU VAMPIRE

Il s'agit des disparitions dont le vampire, le comte **Benedikt V'Kholodiev**, est responsable.

- **Anastasiya Brolovitch** (23 ans), fille du grand maitre apothicaire (**Anatoly**) de la ville. Elle était reconnue comme une très belle jeune femme à marier que son père protégeait farouchement. Il avait refusé tous les prétendants de sa fille (car il ne les trouvait pas assez biens).

Elle n'est jamais revenue d'une cueillette en forêt (c'est une apprentie herboriste). En cherchant, il sera possible de trouver son panier renversé, des traces indiquant qu'elle a fui à travers fougères et ronces (vêtements accrochés, et « trous » dans les feuillages). Plus effrayant, les traces qui la poursuivent, correspondent à une créature inconnue, avec de grandes empreintes vaguement lupines (le vampire en *monstrosis*¹¹). A l'endroit où les empreintes se rencontrent, il est possible de voir une serpe¹² (lâchée par la demoiselle). On remarque également qu'il n'y a plus de

¹¹ Voir l'aide de jeu vampirisme.

¹² Il y a peut être du sang dessus, celui du vampire...

traces de la jeune femme et que celles de la créature se dirigent vers le flanc de la montagne puis disparaissent au bout d'un moment. Il a pris la jeune femme sur son dos.

- **Feodora Rachmaninov** (23 ans) a disparu de sa chambre ; La fenêtre était ouverte et il n'y avait aucunes traces de lutte.

Le vampire a influencé les rêves de Féodora, puis une fois qu'elle a ouvert la fenêtre, l'a hypnotisé. En questionnant le voisinage et surtout les sans abris du coin, il sera possible d'apprendre qu'une nuée de chauve souris trainait dans le coin ce soir là. Par ailleurs, ils ont vu une jeune femme étrange en épaisse robe de chambre et bottes en fourrure se déplacer dans le quartier ; *« Mais elle avait le malin en elle, elle était possédée ça se voyait à ses yeux vitreux »*. En remontant la piste et en étant extrêmement persuasif ils apprendront des gardes qu'un des leurs en poste cette nuit là a été retrouvé en compagnie de jennys, laissant la lourde porte de la ville sans surveillance. Ces dernières étaient d'ailleurs ouvertes. Le garde dénommé Boris, se trouve dans les geôles pour *« abandon de poste avec mise en péril de la sécurité de la ville »*. Si les Pjs l'interrogent, ils pourront se rendre compte d'un gros problème, ce garde est homosexuel et aurait passé la nuit avec des femmes ! Boris est extrêmement perturbé par ce qu'il a fait et indiquera ne pas avoir été maître de sa volonté... Naturellement, la porte ouverte est la porte nord, celle ouvrant vers la montagne.

Remarque : comme indiqué plus haut, le comte ne tue que peu de personnes et préfère enlever des victimes pour son harem de sang. C'est aussi pourquoi Boris n'est pas mort. Ainsi, il n'y a que peu de disparitions le concernant. Vous avez déjà 3 pistes se dirigeant vers la montagne :

1. **Neeltje van Rijn** (l'apprentie de Tanneken).
2. **Anastasiya Brolovitch,**
3. **Feodora Rachmaninov,**

Si les joueurs pataugent vous serez peut-être amené à rajouter des disparitions du même genre, mais dans la logique narrative, évitez de trop en faire.



VIII.



COMMENT DEROULER LE SCENARIO ?

Une fois que les Pjs sont lancés dans l'enquête pour X raisons, le scénario devient **TRES** libre. Vous devrez amener les joueurs à enquêter sur les différentes disparitions, meurtres et autres phénomènes bizarres se déroulant ou s'étant déroulés dans le coin récemment. L'ambiance doit être sombre et pesante, les crimes horribles et les disparitions étranges. Pour cela, vous devez bien comprendre les objectifs de chaque protagoniste pour mener à bien cette aventure :

- Ici, le vrai méchant, est le baron et non le vampire. Son but est de s'émanciper de l'aura d'emprise du mort-vivant et si possible récupérer son sang pour ses recherches. Par ailleurs, il tente actuellement de réanimer un corps reconstitué façon créature de Frankenstein ; les corps découpés sont donc liés à ses activités. Notez qu'il possède plusieurs hommes de main dont un assassin pour l'aider dans ses basses œuvres. Enfin, pour les raisons citées, ci-dessus, il poussera les joueurs dans la direction du château du vampire. Mais étant lui-même sous l'empire du *nefertatut*¹³ il ne peut agir qu'en créant des faux meurtres qui orientent vers la piste vampirique. Votre tâche est donc, ici, très subtile !

- Les activités parallèles du bourgmestre (& des coupe-jarrets) et les

disparitions dans la forêt ne sont là que pour donner du fil à retordre aux PJs. Libre à vous d'oublier cette partie.

- Enfin, le vampire. Ce dernier n'est pas au courant du plan du baron. Il vit sa non-vie de vampire avec insouciance. Non-vie qu'il consacre autour de ses recherches alchimiques, son obsession. Je le répète encore une fois, il ne s'agit pas du méchant de l'histoire, même s'il n'a rien d'un ange pour autant. Cependant, vous devez le rendre « *moins pire* » que le baron ou le bourgmestre (*une fois leurs objectifs et activités révélés*).

Les disparitions et morts ici présentées ne sont donc que des propositions, en vous basant sur ces lignes de conduites, je ne peux que vous inviter à improviser de nouvelles disparitions en fonction des recherches des PJ, de leurs idées et du temps qui passe.

Enfin, avec ce genre de scénario ouvert sur toute une ville, attendez-vous à des idées bizarres de la part des joueurs ! Ceci doit être pour vous des opportunités de développer le scénario et de le rendre plus prenant en rebondissant sur leurs réflexions.

J'ai ainsi du beaucoup improviser lorsque j'ai mené cette aventure, mais ce sentiment de liberté, s'il peut impressionner, a pu apporter une grande satisfaction à mes joueurs.

En définitif, il n'y pas de déroulement typique à vous proposer, le scénario pouvant se terminer de pleins de façons différentes, mais je développerais ce point plus bas.

¹³ Il résiste mieux, car c'est un « *Homme de volonté* » (cf. l'avantage).



IX.1 HISTOIRE ET GEOGRAPHIE

Le château se trouve sur un promontoire rocheux du **Gora Sorivdgrastov** (Ou contre des *Drachenbergen si vous choisissez l'Eisen*). La végétation a cependant recouvert l'endroit et la forêt remontant le flanc de la montagne camoufle en partie les murs. Ainsi, il est impossible de voir le château depuis la forêt ou même de voir le chemin qui y mène sans savoir qu'il y en a un. Depuis la ville on peut cependant entrapercevoir un donjon dépassant au dessus de la cime des arbres.

Interroger le tout venant sur ce château est le meilleur moyen d'apeurer la populace. Ce château serait « *abandonné depuis plusieurs centaines d'années après le massacre de la famille en place. Depuis, des fantômes ont pris possession du château et des alentours* ». N'hésitez pas à en rajouter, les dires des habitants doivent passer pour de la superstition. Auprès de personnes érudites, le message sera moins apeuré (mais tout de même) et les PJs pourront apprendre que le château est bien abandonné depuis plus de 300ans, suite à une guerre de succession qui a vu l'éradication d'une famille de noble, les **v'Novovitch**. Ce n'est qu'une centaine d'année plus tard que la famille **V'Lubetkin** est venue s'installer dans son nouveau fief ; Le château en ruine, les nouveau Boyard se sont donc installé en ville.

Ce que personne ne sait, mais qu'il serait possible d'apprendre en cherchant dans des comptes rendu d'époque (en partie chez le baron, l'autre chez le bourgmestre), c'est que la famille **v'Novovitch** était très distante du peuple, ni cruelle, ni bienveillante, juste distante. Certains chroniqueurs de l'époque parlent d'une tare familiale, « *une mélancolie accablant tous les membres adultes de la famille* », mais rien de concret. En fait, le comte **V'Kholodiev** résidait déjà dans le château et imposait son emprise mentale sur la famille, les réduisant à l'état de marionnettes. Lorsque l'ainé de la famille mourut (suite à une erreur d'expérimentation alchimique du vampire), ceci déclencha une guerre de succession sanglante avec une branche cousine de la famille.

Actuellement, le Vampire habite toujours dans le château. La plupart des pièces sont en ruines mais une aile et les souterrains tiennent debout. Le vampire à une petite cour composée de son harem de sang, de serviteurs mais aussi de nobles ou « aventurier » captifs de son « Charisme¹⁴ ». Pour plus de résistance ou d'exotisme, vous pouvez ajouter des serviteurs non-humains. Pour cela, utilisez des créatures intelligentes ou semi-intelligentes du folklore du pays sélectionné.

ATTENTION, évitez de tourner cela en donjon avec papier millimétré. Nous sommes ici dans le registre de l'horreur !

¹⁴ Voir dans l'aide de jeu, le pouvoir du même nom.

Dans ma partie, j'ai ajouté des créatures du folklore Eisenor/germanique afin d'ajouter, d'une part de l'exotisme, mais surtout de l'opposition. En effet, dès que mes joueurs ont soupçonnés l'existence du vampire ils sont partis chercher des spadassins de l'école Gelingen pour les seconder... Mais comme dit plus haut, c'est à vous de choisir ce qui vous plait ou non.

IX.2 A L'INTERIEUR

Une fois à l'intérieur, vous voici dans le cœur de l'ambiance du scénario, vous devez jouer sur l'aspect inquiétant et vétuste des choses, tout en présentant l'aspect décalé de la cour présente. Le lugubre doit flirter avec le mystérieux et les Pjs doivent ressentir peur & fascination. Revoyez la plupart des (vieux) Dracula et l'arrivée de Harker au château pour comprendre comment présenter ce lieu (n'en faites pas trop non plus).

Ceci dit, je pense que l'ambiance à mettre en place doit dépendre du moment choisi par les joueurs pour visiter le château : si cela arrive après 3h de jeu, accentuez l'aspect étrange et fascinant de l'ambiance, même si au final, c'est certainement l'aspect horifique qui devrait être mis en avant...

IX.3 AFFRONTEMENT

Premièrement, tout dépend de l'attitude des PJs. S'ils sont ouvertement hostiles, le comte **Benedikt V'Kholodiev** ne prendra pas la peine de comprendre leurs motivations et cherchera à les éradiquer, purement et simplement. Il ne s'y prendra pas seul et attaquera avec les gens de sa cour qui savent se battre, ce qui devrait

opposer une bonne grosse résistance. Si les joueurs y vont la fleur au mousquet, soyez sans pitié et faites leur regretter leur arrogance.

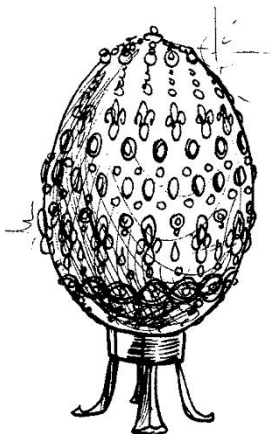
S'ils ont élaboré un plan, mis en place une stratégie... et bien ils devraient avoir de bonnes chances de réussir. Mais qu'ils ne s'attendent pas à être acclamés par la cour qu'ils pensent avoir libéré. La plupart sont totalement subjugués par le vampire. Même mort, ils lui resteront loyal (ils n'attaqueront pas les joueurs pour autant, sauf si ces derniers sont menaçants). C'est le moment de faire comprendre aux joueurs qu'ils ont peut-être commis une erreur en le tuant... Après tout, cette cour est bien traitée et leur vie était des plus plaisantes, certes en dehors du monde, mais comme dans un rêve.

Si les joueurs explorent le château sans volonté affichée d'en découdre avec qui que se soit, la discussion est fortement possible. Un petit échange de passe d'arme peut intervenir, mais s'il ne dégénère pas, le comte engagera la communication et s'avérera être un hôte parfait, bien qu'avec de très vieilles manières (*Attention à bien respecter le protocole – jet d'étiquette*). Au joueurs d'interroger le comte sur les éléments qui leur semblent importants. Le vampire n'est pas au courant de la volonté cachée du baron, mais il sait que des brigands sévissent dans la forêt. Si les joueurs sont suffisamment convaincants, il sera même possible d'obtenir l'aide du comte ! Dans le cas contraire, ils risquent d'avoir du mal à partir (le pouvoir du vampire) et par ailleurs ce dernier ne souhaite pas forcément laisser des inconnus

repartir avec des preuves de son existence. C'est peut être à ce moment qu'interviendra l'affrontement...

En sommes, gardez en tête, que le vampire n'est pas un monstre de cruauté et est tout à fait capable de discuter. Cependant, il n'a pas pour autant envie d'ébruiter son existence ni de sortir la tête de ses recherches.

Note : si un scientifique se trouve dans le groupe, la discussion sera d'autant plus facilitée et le vampire ne sera que plus loquace, surtout si on l'interroge sur ses recherches.



X.



ONCLUSION

Comme je le disais plus haut, ce scénario n'a pas de déroulement typique de par sa construction non linéaire et très ouverte. C'est pourquoi, il n'existe pas de fin typique non plus. Mais tentons de préciser un peu plus, tout de même.

1. L'enquête se déroule selon les plans du Baron :

Dans cette version, les Pjs jouent le jeu (espérons-le, inconsciemment) du baron **Rodolph V'Lubetkin**. Ils apprennent donc l'existence du vampire et décident de l'éliminer. Naturellement, le baron sera très heureux et paradoxalement pourra devenir un allié des PJs. Certes un allié qui n'hésitera pas à les utiliser par la suite, mais les Pjs pourront lui demander son aide et il acceptera certainement. S'il rapporte du sang de vampire (il faut agir vite avant la décomposition de ce dernier) il réussira à achever sa créature. Dans un premier temps, les meurtres en ville (le concernant donc) s'arrêteront. Mais il serait possible que sa créature se rebelle. Relisez Frankenstein et vous aurez une jolie suite à cette version du scénario!

2. Enquête & anicroches :

Les PJs jouent le jeu du baron, mais finissent par se rendre compte que le vampire n'est pas responsable des morts. Là, ça se corse ! Les pjs peuvent s'apercevoir que le baron est responsable ou bien ils peuvent venir à penser qu'il s'agit du bourgmestre et sa bande. Par ailleurs, ils peuvent s'allier avec le vampire (*qui sortant*

un peu le nez de son obsession, se dit qu'il serait de bon ton de ramener dans le bon chemin sa ville. Quand à savoir ce qu'est le bon chemin pour un vampire...) ou au contraire, décider de l'éliminer en se disant que de toutes façon un bon vampire est un vampire mort !

3. Smoke & mirrors :

Dans cette version, les joueurs sont totalement perdus et se font manipuler au moins par le baron voir par les autres protagonistes. Normalement, si tout se passe bien, à un moment ou un autre, les joueurs devraient sortir de cette étape et faire pencher la balance d'un côté. Mais si ce n'est pas le cas et qu'ils restent bloqués là, il y a problème. Problème pour X raisons : fatigue car il est 5h du mat', les joueurs n'ont pas l'habitude d'être si libre, vous n'arrivez pas à équilibrer entre pas assez d'indices et trop d'indices, etc. Quoi qu'il en soit, si vous êtes dans ce cas vous devrez donner des indices plus flagrants à vos joueurs qui indiqueront clairement une voie. Dit autrement, vous devrez choisir la fin qui vous convient le mieux et donner les indices qui mènent à ce dénouement. Les joueurs ne seront plus maîtres de leur destin, mais au moins, ils n'auront pas un sentiment d'inachevé.

4. Autres...

Je ne tiens pas compte des événements annexes qui viennent complexifier l'intrigue principale, mais ces derniers vont influencer le dénouement de cette aventure, du type :

- Le Bourgmestre et sa bande ne vont certainement pas arrêter leurs exactions si on ne les stoppe pas. Que

vont penser les joueurs si après la mort du vampire ils se rendent compte de cela ?

- la femme du baron est-elle vraiment un vampire en devenir ? Est-ce qu'en enquêtant sur elle, les pjs ne vont pas tomber sur les expérimentations du baron ? Ne va-t-il point se défendre en justifiant ses recherches par la volonté de sauver sa femme de la maladie ?
- les autres événements que vous trouveriez intéressant de rajouter pour rebondir sur une idée géniale de joueur; Par exemple, j'avais originalement inclus un jeu d'intrigue avec la guilde criminelle locale...

Pour finir, dans ce type de scénario j'apprécie particulièrement de laisser les joueurs maîtres de leur destin et tenter de ne pas trop infléchir vers un dénouement particulier. Cependant, ce n'est peut-être pas votre cas ; S'il en est ainsi choisissez le final qui vous plait le plus et gardez-le en tête tout le long de la partie pour donner les bons indices (de la bonne façon) et mettre de côté (ou amoindrir) ceux qui s'écartent de votre fin.

